WARHAMMER 40,000

CODEX
CULTOS GENESTEALER
·CARTAS DE EQUIPO·

INSTRUCCIONES

Este documento contiene todo lo necesario para imprimir 82 mini-cartas para representar todo el armamento y equipo que aparece en el Codex: Cultos Genestealer. Para optimizar la impresión de las mismas, vamos a darte unos breves consejos sobre los parámetros que debes ajustar a la hora de imprimir este PDF en el menú de impresión de Adobe.

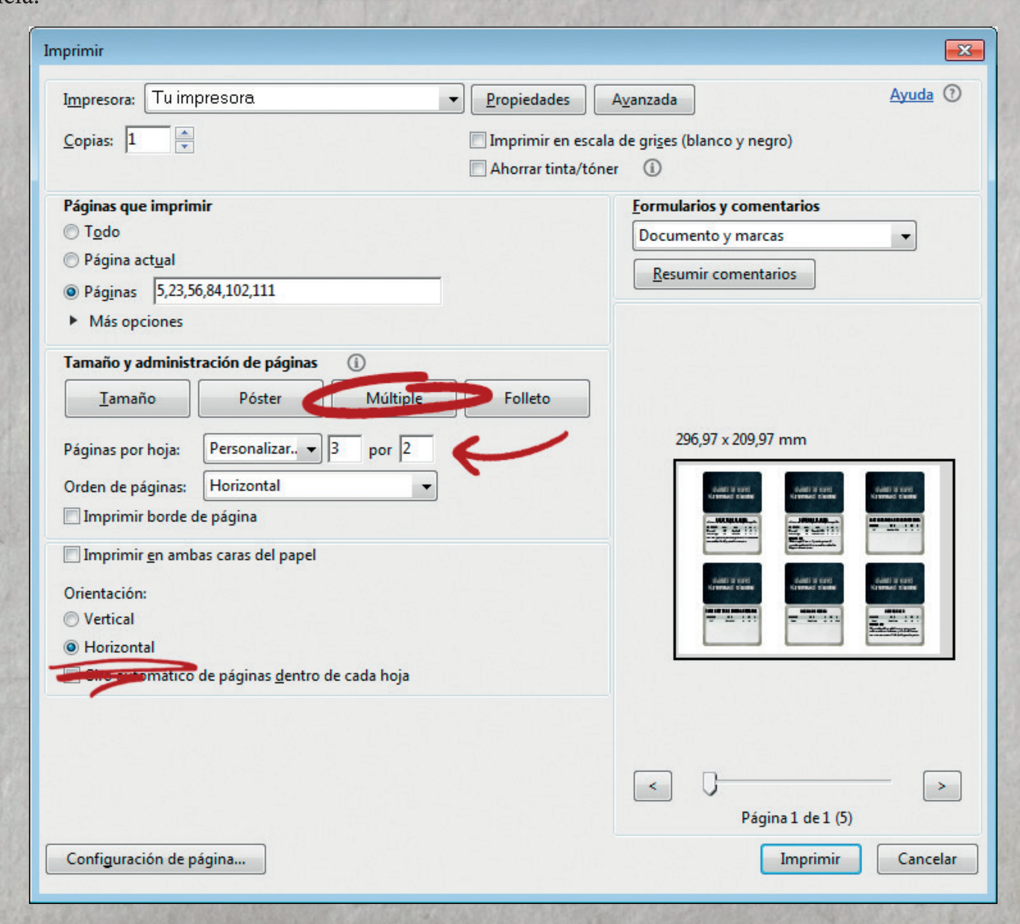
Las cartas están diseñadas para poder imprimir seis diseños distintos en una misma hoja de papel tamaño A4. Estas cartas están pensadas para complementar el volumen "Codex: Cultos Genestealer - Cartas de Unidades", ya que representan todo el equipo opcional con el que puedes equipar a tus miniaturas, y no viene representado en las Cartas de Unidades.

Estas cartas están pensadas para complementar el modo de juego narrativo de Warhammer 40,000, por lo que no se muestra el valor en puntos del equipo. Lo cual no significa que no puedas utilizarlas en el resto de modos de juego, a efectos de consulta, pues es su objetivo principal.
El diseño está ideado para imprimir las dos caras de la carta, para luego doblar por el eje central, conformando así mini-cartas de tamaño "Cartas de Equipo de X-Wing", por poner un ejemplo que sirva de referencia.

En las páginas siguientes, encontrarás un índice, en el que se indica en qué página de este documento se encuentra cada Carta de Equipo, con lo que tan sólo tendrás que seleccionar qué equipo (páginas) quieres imprimir en el menú de impresión.

Tendrás que configurar la orientación del papel en modo horizontal (apaisado) y, en la sección "Tamaño y administración de páginas" del menú de impresión de Adobe, seleccionar la opción "Múltiple". Asimismo, deberás seleccionar la opción "3 por 2" en el campo "Páginas por hoja". De este modo, aprovecharás al máximo cada hoja de papel.

Aquí abajo te dejamos un ejemplo de cómo debería quedar el panel de opciones de impresión.



ÍNDICE

ARMAS A DISTANCIA

ARMAS CC

ÍNDICE

OTRO EQUIPO

MAQUETADO Y REVISADO POR:



Jordi Arias García
José Carpio
Rubén Farraces
Vicius



CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

ALIJO DE CARGAS DE DEMOLICIÓN

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
6”	Asalto 1D6	8	-3	1D3

HABILIDADES

Esta arma sólo puede ser disparada si una miniatura (excepto miniaturas con atributo Habilidad de proyectiles de " -") va embarcada en el ***VEHÍCULO*** *equipado con ella.*

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

AMETRALLADORA PESADA

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
36”	Pesada3	4	0	1

CULTOS GENESTEALER

CARTA DE EQUIPO

BÓLTER PESADO

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
36”	Pesada3	5	-1	1

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

BÓLTER TORMENTA

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
24”	Fuego rápido 2	4	0	1

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

CAÑÓN AUTOMÁTICO

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
48”	Pesada 2	7	-1	2

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

CAÑÓN AUTOMÁTICO DOBLE

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
48”	Pesada 4	7	-1	2

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

CAÑÓN AUTOMÁTICO

EXTERMINADOR

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
48”	Pesada 4	7	-1	2

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

CAÑÓN DE BATALLA

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
72”	Pesada 1D6	8	-2	1D3

CULTOS GENESTEALER

CARTA DE EQUIPO

CAÑÓN DE BATALLA VANQUISER

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
72”	Pesada 1	8	-3	1D6

HABILIDADES

Tira dos dados al infligir daño con esta arma y descarta el resultado más bajo.

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

CAÑÓN DE FUSIÓN

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
24”	Pesada 1	8	-4	1D6

HABILIDADES

Si el blanco está a mitad de alcance de esta arma, tira dos dados al infligir daño con ella y descarta el resultado más bajo.

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

CAÑÓN DE PLASMA

Al atacar con esta arma, elige uno de los siguientes perfiles:

MUNICIÓN	ALC.	TIPO	F	FP	D
- Normal	36”	Pesada 1D3	7	-3	1
- Sobrecarga	36”	Pesada 1D3	8	-3	2

Con un resultado para impactar de 1, el portador muere después de que todos los disparos de esta arma se resuelvan.

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

CAÑÓN LÁSER

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
48”	Pesada 1	9	-3	1D6

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

CAÑÓN NOVA ERRADICADOR

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
36”	Pesada 1D6	6	-2	1D3

HABILIDADES

Las unidades no reciben el beneficio de cobertura a sus tiradas de salvación por ataques realizados con esta arma.

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

CAÑÓN SÍSMICO

Al atacar con esta arma, elige uno de los siguientes perfiles. Todos los resultados para herir de 6+ tienen FP -4.

MUNICIÓN	ALC.	TIPO	F	FP	D
- Onda larga	24”	Pesada 6	3	0	1
- Onda corta	12”	Pesada 3	6	-1	2

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

CAÑÓN SÍSMICO PESADO

Al atacar con esta arma, elige uno de los siguientes perfiles. Todos los resultados para herir de 6+ tienen FP -4.

MUNICIÓN	ALC.	TIPO	F	FP	D
- Onda larga	24”	Pesada 6	4	-1	2
- Onda corta	12”	Pesada 3	8	-2	3

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

CARGA DE DEMOLICIÓN

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
6”	Granada 1D6	8	-3	1D3

HABILIDADES

El portador sólo puede usar esta arma una vez por batalla.

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

CARGAS EXPLOSIVAS

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
6”	Granada 1D6	3	0	1

CULTOS GENESTEALER

CARTA DE EQUIPO

ESCOPETA

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
12”	Asalto 2	3	0	1

HABILIDADES

Si el blanco está a mitad o menos de alcance, añade 1 a la Fuerza de esta arma.

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

GRANADA DE FRAGMENTACIÓN

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
6”	Granada 1D6	3	0	1

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

INCINERADOR ATALANO

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
12”	Pesada 1D6	5	-1	1

HABILIDADES

Esta arma impacta automáticamente a su blanco.

CULTOS GENESTEALER

CARTA DE EQUIPO

INCINERADOR DE SUPRESIÓN

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
12”	Pesada 2D6	5	-1	1

HABILIDADES

Esta arma impacta automáticamente a su blanco.

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

LANZAGRANADAS

Al atacar con esta arma, elige uno de los siguientes perfiles:

MUNICIÓN	ALC.	TIPO	F	FP	D
- **Fragmentación**	24”	Asalto 1D6	3	0	1
- **Perforante**	24”	Asalto 1	6	-1	1D3

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

LANZALLAMAS

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
8”	Asalto 1D6	4	0	1

HABILIDADES

Esta arma impacta automáticamente a su blanco.

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

LANZALLAMAS PESADO

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
8”	Pesada 1D6	5	-1	1

HABILIDADES

Esta arma impacta automáticamente a su blanco.

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

LANZAMISILES

Al atacar con esta arma, elige uno de los siguientes perfiles:

MUNICIÓN	ALC.	TIPO	F	FP	D
- Misil fragmentación	48”	Pesada 1D6	4	0	1
- Misil perforante	48”	Pesada 1	8	-2	1D6

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

LANZARREDES

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
16”	Asalto 1D3	4	0	1

HABILIDADES

Esta arma impacta automáticamente a su blanco. Cuando hagas un ataque a distancia con esta arma, usa el Atributo Fuerza o Resistencia (el más bajo) del blanco para determinar la tirada para herir.

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

LÁSER DE MINERÍA

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
24”	Pesada 1	9	-3	1D6

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

LÁSER DE MINERÍA PESADO

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
36"	Pesada 1D3	9	-3	1D6

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

MISIL CAZADOR-ASESINO

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
48”	Pesada 1	8	-2	1D6

HABILIDADES

Cada Misil Cazador-Asesino sólo se puede usar una vez por batalla.

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

MORTERO

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
48”	Pesada 1D6	4	0	1

HABILIDADES

Esta arma puede apuntar a miniaturas que no son visibles para el portador.

CULTOS GENESTEALER

CARTA DE EQUIPO

MORTERO PESADO

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
48”	Pesada 1D6	5	-1	1

HABILIDADES

Esta arma puede apuntar a miniaturas que no son visibles para el portador.

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

MULTILÁSER

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
36”	Pesada 3	6	0	1

CULTOS GENESTEALER

CARTA DE EQUIPO

PISTOLA AUTOMÁTICA

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
12”	Pistola 1	3	0	1

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

PISTOLA BÓLTER

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
12”	Pistola 1	4	0	1

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

PISTOLA DE AGUJAS

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
12”	Pistola 1	1	0	1D3

HABILIDADES

*Esta arma siempre hiere a 2+, excepto a unidades **VEHÍCULO** o **TITÁNICA**.*

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

PISTOLA LANZALLAMAS

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
6”	Pistola 1D6	3	0	1

HABILIDADES

Esta arma impacta automáticamente a su blanco.

PISTOLA LÁSER

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
12”	Pistola 1	3	0	1

CULTOS GENESTEALER

CARTA DE EQUIPO

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

PISTOLA TELARAÑA

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
12”	Pistola 1	3	0	1

HABILIDADES

Esta arma impacta automáticamente a su blanco. Cuando hagas un ataque a distancia con esta arma, usa el Atributo Fuerza o Resistencia (el más bajo) del blanco para determinar la tirada para herir.

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

REVÓLVERES LIBERATOR

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
12”	Pistola 2	4	-1	2

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

RIFLE AUTOMÁTICO

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
24”	Fuego rápido 1	3	0	1

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

RIFLE DE FRANCOTIRADOR

CHACAL

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
36”	Pesada 1	4	-2	1D3

HABILIDADES

Cada vez que elijas un objetivo para esta arma, puedes ignorar la regla ¡Cuidado, señor! Por cada 6+ para herir, esta arma inflige una herida mortal adicional al daño normal.

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

RIFLE DE FRANCOTIRADOR

SILENCIADOR

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
36”	Pesada 1	4	-1	1D3

HABILIDADES

Cada vez que elijas un objetivo para esta arma, puedes ignorar la regla ¡Cuidado, señor! Por cada 6+ para herir, esta arma inflige una herida mortal adicional al daño normal. Si una unidad ***PSÍQUICO*** *pierde heridas como resultado de un ataque con esta arma, sufre Peligros de la disformidad después de resolver el ataque.*

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

RIFLE LÁSER

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
24”	Fuego rápido 1	3	0	1

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

SISTEMA DE RIFLES LÁSER

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
24”	Fuego rápido 3	3	0	1

HABILIDADES

*Esta arma sólo puede ser disparada si una unidad está embarcada en el **VEHÍCULO** equipado con ella.*

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

AGUIJÓN INYECTOR

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	1	0	1D3

HABILIDADES

*Esta arma siempre hiere a 2+, excepto a unidades **VEHÍCULO** o **TITÁNICA**. Si un **PERSONAJE** pierde cualquier número de heridas por un ataque con esta arma, tira 1D6 después de resolver el ataque; si el resultado es mayor que la característica de Heridas de la miniatura objetivo, sufrirá 1D3 heridas mortales.*

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

ALMÁDENA DE ENERGÍA

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	x2	-3	1D6

HABILIDADES

Al atacar con esta arma, resta 1 a la tirada para impactar. Las tiradas de daño con resultado 1 o 2 cuentan como 3.

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

ARMA IMPROVISADA

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	Port.	0	1

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

ARMA IMPROVISADA PESADA

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	x2	-1	2

HABILIDADES

Haz 2 tiradas para impactar por cada ataque realizado con esta arma.

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

BASTÓN PSÍQUICO

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	+2	-1	1D3

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

BIODAGA DE SANCTUS

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	1	-2	2

HABILIDADES

*Cada vez que el portador luche, puedes realizar 1 ataque adicional con esta arma. Esta arma siempre hiere a 2+ a menos que tenga como blanco una unidad **VEHÍCULO** o **TITÁNICA**.*

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

CIZALLA PESADA DE ROCA

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	x2	-4	1D3

HABILIDADES

*Cuando ataques con esta arma, resta 1 a las tiradas para impactar. Tira 1D6 cada vez que una miniatura (excepto un **VEHÍCULO**) reciba daño de esta arma. Si obtienes un resultado superior a las heridas restantes de la miniatura, muere automáticamente.*

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

COLA DE HIPERMORFO

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	Port.	-1	1

HABILIDADES

Haz 1 ataque adicional con esta arma cuando el portador combate.

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

CUCHILLO DE CULTISTA

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	Port.	0	1

HABILIDADES

Haz 1 ataque adicional con esta arma cuando el portador combate.

CULTOS GENESTEALER

CARTA DE EQUIPO

ESPADA ÓSEA

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	Port.	-2	1

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

ESPADA SIERRA

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	Port.	0	1

HABILIDADES

Haz 1 ataque adicional con esta arma cuando el portador combate.

CULTOS GENESTEALER

CARTA DE EQUIPO

FILOS DE LOCUS

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	Port.	-3	1

HABILIDADES

La característica de Daño de esta arma es 2 si el portador ha hecho un movimiento de carga, le han cargado o ha realizado una Intervención heroica este turno.

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

GARRA DE METAMORFO

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	Port.	0	1

HABILIDADES

Haz 1 ataque adicional con esta arma cuando el portador combate. Suma 1 a las tiradas para impactar con esta arma.

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

GARRAS ACERADAS

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	Port.	-1	1

HABILIDADES

Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -4.

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

GARRAS ACERADAS

MONSTRUOSAS

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	Port.	-3	1D3

HABILIDADES

Puedes repetir las tiradas para herir fallidas con esta arma. Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -6 y Daño 3.

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

GARRAS DE FAMILIAR

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	4	0	1

HABILIDADES

Cuando una miniatura con un Familiar Gusanomental combate, puede hacer 2 ataques adicionales con esta arma.

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

GARRAS DE PURASANGRE

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	Port.	0	1

HABILIDADES

Repite los resultados para impactar de 1 de ataques realizados con esta arma.

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

HACHA DE ENERGÍA

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	+1	-2	1

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

INYECTOR DE TOXINAS

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	Port.	-1	1

HABILIDADES

Esta arma siempre hiere a 2+, excepto a unidades ***VEHÍCULO*** *o* ***TITÁNICA****. Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -4.*

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

LÁTIGO DE METAMORFO

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	Port.	0	1

HABILIDADES

Si el portador muere en la fase de combate antes de poder realizar sus ataques, déjalo donde está. Cuando se elija su unidad para luchar en esa fase, el portador puede hacerlo de forma normal antes de retirarlo del campo de batalla.

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

LÁTIGO ORGÁNICO Y ESPADA ÓSEA

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	Port.	-2	1

HABILIDADES

Si el portador muere en la fase de combate antes de poder realizar sus ataques, déjalo donde está. Cuando se elija su unidad para luchar en esa fase, el portador puede hacerlo de forma normal antes de retirarlo del campo de batalla.

CULTOS GENESTEALER

CARTA DE EQUIPO

MARTILLO DE ENERGÍA

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	+2	-1	1

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

MARTILLO DE ENERGÍA PESADO

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	x2	-3	3

HABILIDADES

Al atacar con esta arma, resta 1 a la tirada para impactar.

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

MAZO DE ENERGÍA

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	+2	-1	1

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

MOTOSIERRA DE SENTINEL

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	Port.	-1	1

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

PALA TRITURADORA

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	3	-2	1D3

HABILIDADES

El portador puede hacer 1D3 ataques extra en el turno en el que realice un movimiento de carga.

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

PICO DE ENERGÍA

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	Port.	-2	1D3

HABILIDADES

Cuando el portador combate con esta arma y con Garras Aceradas, haz 1 ataque adicional con las Garras Aceradas.

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

PINZA DE METAMORFO

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	+2	-1	1

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

SIERRA PESADA DE ROCA

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	x2	-4	2

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

TALADRO PESADO DE ROCA

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	x2	-3	1

HABILIDADES

Después de que el portador haya hecho todos sus ataques, tira 1 D6 por cada miniatura que haya recibido daño de esta arma en esta fase pero no fuese destruida; con un 2+ la miniatura por la que has tirado recibe 1 herida mortal y, si no resulta destruida, puedes tirar otro lD6. En esta ocasión la miniatura recibe 1 herida mortal con un 3+. Sigue tirando 1D6, aumentando el resultado necesario para causar una herida mortal en l cada vez, hasta que la miniatura sea destruida o falles la tirada.

CULTOS GENESTEALER

CARTA DE EQUIPO

AUGUR DE RECONOCIMIENTO

Las unidades no se benefician de cobertura en sus tiradas de salvación por los ataques efectuados por una miniatura equipada con un Augur de Reconocimiento.

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

GUARDAORUGAS

Un vehículo con guardaorugas siempre cuenta como si tuviera su cantidad de Heridas inicial al determinar su atributo Movimiento (p.e., su atributo Movimiento no desciende al recibir heridas).

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

ICONO DEL CULTO

Repite las tiradas de 1 para impactar realizadas en la Fase de Combate por esta unidad mientras haya una miniatura con un Icono del Culto en ella.

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

LANZABENGALAS

Si una miniatura está equipada con un Lanzabengalas, cada vez que pierda una herida tira 1D6; con un 6, la herida no se pierde. Además, una vez por batalla, al inicio de tu Fase de Movimiento, puedes elegir una unidad ***MOTORISTA <CULTO>*** *amiga a 6" o menos de esta miniatura; esa unidad moverá 6" adicionales cuando Avance esa fase sin necesidad de tirar el dado.*

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

OBSERVADOR

Si una miniatura está equipada con un Observador, incrementa la característica de Rango de sus armas a distancia 6”.

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

PALA EXCAVADORA

Si una miniatura con pala trituradora carga en la fase de carga, añade 1 a las tiradas para impactar realizadas por ella hasta el final de la siguiente fase de combate.

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

SISTEMA AUGUR

Una vez por batalla, en la fase de disparo, puedes repetir una única tirada para impactar fallida de una miniatura con un sistema augur.

CARTA DE EQUIPO

CULTOS GENESTEALER

VOCOEMISOR DEL CULTO

Puedes repitir los Chequeos de Moral de esta unidad mientras haya una miniatura con un Vocoemisor del Culto en ella.